

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK FISIKA TENTANG PELANGI

Intisari

Permasalahan yang dihadapi oleh murid dalam belajar fisika ada beberapa faktor yaitu isi materi yang penuh dengan rumus, perhitungan, grafik, dan bentuk bahan ajar seperti buku paket atau LKS (Lembar Kerja Siswa). Bahan ajar seperti buku menjadi fokus utama saat pembelajaran dalam kelas, sayangnya terlalu banyak buku yang menjemukan sehingga murid merasa bosan. Gambar menjadi salah satu solusi yang tepat bagi pembelajaran karena gambar tidak membatasi ruang dan waktu sehingga murid lebih tertarik karena minimnya kalimat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran komik yang dapat menumbuhkan minat murid membaca khususnya untuk pelajaran fisika dan sebagai sarana literasi. Metode yang digunakan adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap Analyze (analisa) berisi penentuan subyek uji, software yang akan digunakan dan referensi materi. Tahap Design (merancang) berisi pembuatan script, indikator uji konsep dan bentuk. Tahap Development (pengembangan) berisi pembuatan komik, pengujian pada ahli media serta konsep lalu melakukan perbaikan dan pencetakan. Tahap Implementation (implementasi) berisi pengujian pada subyek uji yaitu murid di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) swasta di Salatiga sejumlah 23 murid. Pelaksanaan pengujian komik pada murid SMP menggunakan instrumen pengambilan data lembar observasi yang diisi oleh observer, soal tes dan kuesioner yang diisi oleh murid. Tahap Evaluation (evaluasi), data yang diperoleh diolah secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Melalui tes yang diberikan setelah pembelajaran, didapati hasil 86.9% dari subyek uji mendapatkan nilai ≥ 75 , ini menunjukkan bahwa komik Pelangi berhasil menjelaskan konsep proses terjadinya pelangi. Hasil kuesioner didapati 89,08% dari seluruh aspek bentuk fisik komik sudah bagus dan layak dijadikan media pembelajaran, selain itu komik "Pelangi" yang dibuat dapat menjadi sarana literasi dan membuat murid menjadi tertarik belajar fisika. Hasil penilaian dan pengamatan oleh observer selama KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) juga menyatakan bahwa murid tertarik dengan pembelajaran menggunakan komik, mampu mengikuti pembelajaran dibuktikan sebagian besar murid tertarik untuk membaca dan menjawab pertanyaan terkait materi yang ada dalam komik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Pelangi.

Abstrac

The are some factors faced by students in learning physics such as material which full of formula, calculation, graphic and teaching material such as texbooks or student's worksheet. Teaching materials (i.e books) become the main focus at the time when learning in class is being carried out, but unfortunately there are too many drab books which can make students feel bored to read. Therefore, images that related to material being taught is one of the right solutions for learning, due to students are more interested to learn from images in which more understandable. The purpose of this study was to make comics as a learning media which could emerge students' interest in reading, especially for physics lesson and as a means of literacy. The method used was ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluation). The phase of Analyze included the determination of the test subject, the software to be used, and the material reference. The phase of Design included the creation of scripts, test concepts, and form indicators. The phase of Development consists of making comics, testing media experts and concepts, and also doing repairs and printing. The phase of Implementation consists of testing on test subjects, specifically 23 Junior High School students. The implementation of comic testing for Junior High School students used observation sheets of the data collection instruments filled by the observers, meanwhile, the test questions and questionnaires filled by the students. In the phase of Evaluation, the data obtained were processed qualitatively and quantitatively. Through the tests given after the learning process, it was found that 86.9% of the test subjects got a score of 75. This revealed that the comic titled "RAINBOW" succeeded in explaining the concept of the rainbow process. The results of the questionnaire found that 89.08% of all aspects of the comic's physical form were good and deserved to be used as a learning media. In addition, the comic itself could be a means of literacy and also the students became interested in learning physic . The results of assessment and observations by observers during the teaching and learning activities also stated that the students

Key words: Learning media, Comics, Rainbow.